

# VIIHDETEOLLINEN KONSEPTISUUNNITTELU SANKARILIIGALLE

## Muotoilijana viihdeteollisuudessa

**Topi Pajunen – 2016**



SANKARILIIGA



Aalto-yliopisto

<b>Tekijä</b> Topi Pajunen		
<b>Työn nimi</b> Viihdeteollinen konseptisuunnittelu Sankariliigalle - Muotoilijana viihdeteollisuudessa		
<b>Laitos</b> Muotoilun laitos		
<b>Koulutusohjelma</b> Muotoilun koulutusohjelma		
<b>Vuosi</b> 2016	<b>Sivumäärä</b> 52	<b>Kieli</b> Suomi
<b>Tiivistelmä</b> <p>Opinnäyte esittelee viihdeteollisen konseptisuunnittelun projektia, joka toteutettiin Helsinkiläiselle elokuva- ja näytämöalan yritykselle nimeltään Sankariliiga. Opinnäyte avaa tätä suunnitteluprosessia, ja esittää työn lopputuotokset. Työskentelyprosessi jakautuu kolmeen erilliseen kokonaisuuteen, ympäristösuunnitteluun, tunnelmasuunnitteluun ja tarpeistosuunnitteluun, jotka kaikki esittelevät konseptitaiteen eri työskentelytapoja.</p> <p>Opinnäyte avaa viihdeteollisen konseptisuunnittelun taustoja ja merkitystä tuotannossa. Se avaa viihdealan tuotantokaarta ja auttaa hahmottamaan konseptitaiteen paikkaa suuressa viihdemaailmassa. Opinnäyte pohtii myös muotoilun koulutuksen vaikutusta alalla toimimiseen, ja muotoilijan opinnoissa opitujen työskentelymetodien hyödyntämistä viihdeteollisuudessa.</p> <p>Opinnäytteen ensmmäinen osa käsittelee konseptitaidetta yleisemmällä tasolla, ja pyrkii antamaan lukijalle yleisen käsityksen alan tavoitteista ja merkityksestä. Tämä osa myös tutkii muotoilijan merkitystä alalla. Työn jälkimmäinen osa esittelee Sankariliigalle tehtyä konseptisuunnittelua työvaiheineen ja lopputuloksineen. Se kertoo toimintamodeista ja muotoilun koulutksesta saatujen oppien soveltamisesta käytännön työssä. Opinnäyte on kirjoitettu vuonna 2016.</p>		
<b>Avainsanat</b> Konseptisuunnittelu, konseptitaide, sankariliiga, viihdeteollisuus		

# Sisällysluettelo

Johdanto	6
1 Konseptisuunnittelu	9
1.1 Viihdeteollinen konseptisuunnittelu	10
1.2 Mihin konseptitaidetta tarvitaan?	12
1.3 Muotoilijana Viihdeteollisuudessa	14
2. Konseptisuunnitteluprosessi	19
2.1 Asiakas	20
2.2 Tehtävänanto	21
2.3 Työn aloitus	22
2.4 Henkilökohtainen työprosessi	23
3. Konsepti1 – Scandinavian Geisha School	24
3.1 lähtökohdat	26
3.2 Tiedonkeruu	27
3.3 Suunnittelu	30
4. Konsepti 2 – Kariutuineiden avioliittojen satama	34
4.1 Lähtökohdat & suunnittelu	36
5. Konsepti 3 – Liekinheitin	40
5.1 Lähtökohdat	42
5.2 Suunnittelu	44
Lopuksi	47
Lähdeluettelo	48

# johdanto

Tämä opinnäyte esittelee viihdeteollisen konseptisuunnittelun projektia, jonka toteutin Helsinkiläiselle elokuva- ja näyttämöalan yritykselle nimeltään Sankariliiga. Työ sijoittuu tuotannossa olevan elokuvaprojektin suunnitteluvaiheeseen, jossa konseptisuunnittelulla on merkittävä rooli elokuvan tuotantoon. Opinnäyte avaa tätä suunnitteluprosessia, ja esittää työskentelystä syntyneet lopputuotokset. Työskentelyprosessi jakautuu kolmeen erilliseen kokonaisuuteen, ympäristösuunnitteluun, tunnelmasuunnitteluun ja tarpeistosuunnitteluun, jotka kaikki esittelevät konseptitaiteen eri työskentelytapoja. Opinnäyte luo valoa näiden kokonaisuuksien taustatyöhön ja työskentelymetodeihin.

Opinnäyte avaa viihdeteollisen konseptisuunnittelun taustoja ja merkitystä alan tuotannossa. Se avaa viihdealan tuotantokaarta ja auttaa hahmottamaan konseptitaiteen paikkaa suuressa viihdemaailmassa. Opinnäyte pohtii myös muotoilun koulutuksen vaikutusta alalla toimimiseen ja muotoilijan opinnoissa opittujen työskentelymetodien hyödyntämistä viihdeteollisuudessa.

Työ jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen osa käsittelee konseptitaidetta yleisemmällä tasolla, ja pyrkii antamaan lukijalle yleisen käsityksen alan tavoitteista ja merkityksestä. Tämä osa myös tutkii muotoilijan merkitystä alalla. Toinen osa esittelee Sankariliigalle tehtyä konseptisuunnittelua työvaiheineen ja lopputuloksineen. Se kertoo toimintametodeista ja muotoilun koulutuksesta saatujen oppien soveltamisesta käytännön työssä. Opinnäyte on kirjoitettu vuonna 2016.



# 1. Konseptisuunnittelu

Sana konsepti, on hyvin kontekstisidonnainen. Se saa käyttöympäristöstään riippuen vivahde-eroja ja on näin ollen haastavaa määritellä tarkasti. Yhden määritelmän mukaan konsepti voidaan käsittää olemassalevan, menneen tai tulevan, todellisen tai olemassa olemattoman objektin, ja sen kaikkien ominaisuuksien ja toimintojen hahmona.<sup>1</sup> Oman näkemykseni mukaan konsepti voidaan käsittää ideoiden ja ajatusten muodostamana esineettömänä kokonaisuutena. Uusi markkinoille saapuva puhelin itsessään on tuote, mutta sen taustalla vaikuttavasta kokonaisuudesta muotoiluineen, käyttöliittymineen ja teknologioineen voidaan puhua konseptina. Juuri tuotteita ja palveluita luotaessa konseptien aktiivinen suunnittelu ja hallinta on elinehto työn onnistumiselle.

Muotoilussa konseptisuunnittelu on työvaihe, joka keskittyy juuri näiden kokonaisuuksien hallintaan. Sitä voidaan pitää makrotason suunnitteluna, jossa pysytään vielä erossa pikkutarkasta suunnittelusta, tai prototypoinnista. Perinteinen konseptisuunnittelu tuo esiin ongelman ja esittää ratkaisun siihen kaikkine mahdollisine osioineen. Luovimpana osana tuotteen kehitystä, perinteinen konseptisuunnittelu tapahtuu usein sanojen avulla tarralapuilla, piirtotauluilla tai melkein millä tahansa, jolla ideoita voidaan purkaa ja uudelleenjärjestää. Konseptisuunnittelu haastaa suunnittelijan etsimään uusia ideoita ja ratkaisuja. Se toimii kasvualustana uusien innovaatioiden löytymiseen.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Toshiharu Taura ym. 2013, 13

<sup>2</sup> Geoff Hedges: What is Concept Design? A Product Development Perspective,- CAD-Software Blog, 23.8.2011 < <http://www.ptc.com> >

# 1.1. Viihdeteollinen konseptisuunnittelu

Kaupallisen massaviihteen teollista tuotantoa, kuten elokuva- peli- animaatio- ja sarjakuva-alaa voidaan kutsua viihdeteollisuudeksi.<sup>3</sup> Tälle teollisuuden haaralle on kehittynyt oma konseptisuunnittelua harjoittava ammattikunta, joka keskittyy ideoimaan, suunnittelemaan ja visualisoimaan alan tuotteisiin tarvittavaa materiaalia. Pääsääntöisesti alan tuotteet ovat massiivisia ja viimeiseen yksityiskohtaan asti viilattuja kokonaisuuksia, jotka vaativat huomattavan määrän suunnittelua ja johtamista. Tästä syystä konseptisuunnittelusta on muodostunut elintärkeä osa viihdemaailman tuotteiden tuotantokaarta.<sup>4</sup>

Viihdeteollisuuden kentällä toimivasta konseptisuunnittelusta voidaan sen visuaalisen annin myötä paikoitellen käyttää myös termiä konseptitaide. Nimestään huolimatta alaa ei kuitenkaan voida puhtaasti määrittää taiteeksi, sen käyttäessä usein taiteen tekniikoita vain ideoiden kommunikoimiseen. Sen sisältämistä monista eri osa-alueista vain harva täyttää taiteelliset arvot, ja pääsääntöisesti alalla tuotettavilla töillä ei itsessään ole minkäänlaista taiteellista arvoa, vaan jokainen kuva tähtää tuottamaan paremman lopullisen kokonaisuuden.<sup>5</sup> Käytännössä itse konseptien työstäminen hyödyntää ennemminkin muotoilun, kuin taiteen keinoja. Vaikka alalla työskentelevien keskuudessa monesti halutaankin vetää raja konseptisuunnittelun ja konseptitaiteen välillä, käytän opinnäytteessäni

tästä eteenpäin viihdeteollisuudessa toimivasta konseptisuunnittelusta termiä *konseptitaide*.

Pelialalla konseptitaiteilijana toimiva Jason Pickthall on kiteyttänyt konseptitaiteen tavoitteeksi välittää visuaalinen kuvaus ideasta, suunnitelmasta ja/tai tunnelmasta jota tuotteessa tullaan käyttämään, ennen kuin tätä lopullista tuotetta rakennetaan.<sup>6</sup> Toisin sanottuna, konseptitaide pyrkii esittämään yleisen visuaalisen näkemyksen tuotteesta jo ennen kuin tuotetta ollaan varsinaisesti tekemässä. Konseptitaiteen lopputoutteena on siis suunnitelmia ja ennen kaikkea kuvia. Piirrettyjä, maalattuja tai 3D-mallinnettuja. Tekniikalla ei usein ole juurikään merkitystä, oleellista on se, että kuvat jakavat tarvittavaa informaatiota koko työskentelytiimille.

Viihdeteollisuuden keskittyessä usein visuaalisesti rikkaisiin tuotteisiin, esimerkiksi elokuvaan, on alalle tehtävä konseptitaide nimensä mukaisesti myös visuaalisempaa, kuin perinteinen tekstipohjainen konseptisuunnittelu. Konseptitaide voidaankin usein sekoittaa kuvitukseen, ja monesti näiden työskentelymetodit saattavatkin muistuttaa toisiaan. Näiden välillä on kuitenkin selkeä ero: kuvituksen ollessa jo itsessään arvokas tuote, konseptitaide on vain työkalu, joka auttaa luomaan paremman tuotteen - elokuvan, pelin tai muun vastaavan.<sup>7</sup>

<sup>3</sup> Sivistysanikirja: Viihdeteollisuus, < <http://www.suomisanakirja.fi/>>  
<sup>4</sup> Jason Pickthall: Just what is concept art? - Creative Bloq, 6.11.2012  
< <http://www.creativebloq.com/>>  
<sup>5</sup> Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design, 2012, 5:50-9:10,  
<[www.youtube.com](http://www.youtube.com)>

<sup>6</sup> Suomentanut: Topi Pajunen. Jason Pickthall: Just what is concept art? - Creative Bloq, 6.11.2012, < <http://www.creativebloq.com/>>  
<sup>7</sup> Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design, 2012, 0:00-9:10,  
<[www.youtube.com](http://www.youtube.com)>

01



02



Yllä: John Sweeneyn konseptitaidetta peliin "The last of us".

Alla: Konseptitaiteen perusteella luotu peliympäristö.



## 1.2. Mihin konseptitaidetta tarvitaan?

Viihdeteollisuuden tuotantobudjetit ovat valtavia. Esimerkiksi vuonna 2015 julkaistun Star Wars: The force awakens -elokuvan budjetin on ilmoitettu olleen yli 200 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria.<sup>8</sup> Näin valtavien projektien sivutuotteena syntyy myös valtavat riskit. Nykyaajan teknologia myös tarjoaa vain mielikuvituksen rajoittamat mahdollisuudet luoda mitä tahansa. Samalla esiin nousee saman verran kompastuskiviä. Lisäksi, pienempienkin elokuva- tai peliprojektien parissa työskentelevien ihmisten määrä on usein vähintäänkin kymmenissä, ellei jopa sadoissa<sup>9</sup>, joten yhtenäisen lopputuotteen aikaansaaminen vaatii harkintaa ja ohjausta. Konseptitaide auttaa fokusoitumaan, ja suodattaa pois sopimattomat ja myöhemmin tuotannossa ongelmia tuottavat sivupoluille lähteneet näkemykset. Näin ollen, se rajaa epäonnistumisen marginaalia pienemmäksi.<sup>10</sup>

Tärkeimpiä kykyjä konseptitaiteilijalle on uusien ideoiden kehittäminen. Ideat harvoin vain sattumalta löytyvät, vaan ne ovat aktiivisesti työstettävissä. Onnistunut konseptitaide tutkii ja uudelleenjäsentee ilmiöitä ja asioita ja luo niistä ideoita ja näkemyksiä. Nämä tarjoavat tärkeän pohjan lopputuotteen rakentamiseen. Mikä tärkeintä, konseptitaiteilija tuo ideat visuaalisiksi niin, että jokaisen työvaiheen työntekijät ymmärtävät vision samalla tavalla. Esimerkiksi idea lentävästä autosta voi olla kunkin lukijan ajatuksissa varsin erilainen,

mutta esitettynä kuvana se rajaa ymmärrystä huomattavasti. Tästä syystä konseptitaide on perinteisesti osa projektin esituotantovaihetta. Sen avulla voidaan luoda visuaalinen ohjenuora projektin myöhemmille vaiheille.<sup>11</sup>

Useat eri työvaiheet hyödyntävät tätä ohjenuoraa koko tuotantokaaren läpi.<sup>12</sup> Konseptitaiteen pohjalta voidaan kartoittaa kuvauspaikkoja, lavastusta, vaatetusta, kamerakulmia, valaistusta, tunnelmaa, erikoisefektejä, ja monia muita tärkeitä osia, jotka yhdessä luovat lopullisen tuotteen.

Oleellinen asia konseptitaiteessa on sen nopeus. Jos jälkituotantovaiheessa huomataan virhe joka vaatii muutosta tuotantovaiheessa, on hidasta ja kallista palata taaksepäin tekemään korjauksia. Sen sijaan, konseptitaiteen avulla voidaan rakentaa koko hanke alusta loppuun ja tehdä tarvittavat muutokset jo ennen muiden osien työpanosta.<sup>13</sup>

Tärkeä osa konseptitaidetta on myös sen kyky inspiroida ihmisiä. Esimerkiksi peli-idealalle on huomattavasti helpompi hankkia rahoitusta, kun on jo olemassa näkemys siitä, miltä peli voisi valmistuttuaan näyttää. Lisäksi se toimii innoittajana myös pelin parissa työskenteleville. On mahdollista, että projektin alkupäähän palkataan kuuluisa konseptitaiteilija luomaan intoa ja motivaatiota työtiimiin.<sup>14</sup>

<sup>8</sup> Alicia Adejobi: *Star Wars: The Force Awakens in numbers: Budget, box office ticket sales and Church Of Jediism members*, International Business Times, 15.12.2015, < <http://www.ibtimes.co.uk/>>  
<sup>9</sup> Ebook, Sam R. Kennedy: *How to become a video game artist*, 2013, Loc246 of 2697

<sup>10-11</sup> Jason Pickthall: *Just what is concept art?* - Creative Bloq, 6.11.2012 < <http://www.creativebloq.com/>>  
<sup>12-14</sup> *Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design*, 2012, 7:00-9:10, < [www.youtube.com](http://www.youtube.com)>



## 1.3 Muotoilijana viihdeteollisuudessa

Luotaessa uutta tuotetta, muotoilija ratkoo kuvitteellisia ongelmia kuvitteellisille ihmisille. Tämä ajattelumalli toimii erinomaisesti myös viiheessä, toteaa teollinen muotoilija ja konseptisuunnittelija Scott Robertson Artstationin haastattelussa.<sup>15</sup> Muotoilijoille pitkälle kehittynyt käyttäjälähtöinen ajattelutapa antaa oikean näkökulman alalle. Suunnittelua tehdään käyttäjälle, ei suunnittelijalle itselleen.

Viihteen on tarkoitus tuoda nautintoa käyttäjälleen. Jotta viihde voi toteuttaa tarkoitustaan, on käyttäjän pystyttävä keskittymään ja antauduttava sen vietäväksi. Epäonnistuessaan tämä keskittyminen katkeaa ja katsoja rupeaa kyseenalaistamaan kokemaansa. Katsojan kiinnittäessä huomiota tuotteen tärkeimmän annin sijaan sen tuotantotekniisiin puoliin, kuten tapahtumien todellisuuteen, on illuusio rikkoutunut.<sup>16</sup>

Jotta viihdetuote nielaisee katsojan mukaansa, on sen siis oltava uskottava. Esimerkiksi elokuvien taustalta voidaan löytää valtavat määrät tietoa ja suunnittelua, joka ei suoraan näy katsojalle, mutta luo pienin paloin eheän kokonaisuuden ja illuusion elokuvan maailmasta. Uskottavuus syntyy, kun suunnittelu on yhteydessä todelliseen maailmaamme ja käyttää samoja lakeja ja oppeja.<sup>17</sup> Tästä syystä muotoilijan ymmärrys todellisen tuotteen luomisesta auttaa vahvistamaan tuotteen uskottavuutta.

15 Meet the Artist: Scott Robertson, 2015, <www.youtube.com>

16 Mike Hill - *Industrial Design in Entertainment*, 4.12.2015, 6:30-8:56

17 Mike Hill - *Industrial Design in Entertainment*, 4.12.2015, 1:33-20:13

18 Anjin Anhut: *Let's Get Real About Concept Art*, 2.7.2014, <www.http://howtonotsuckat-gamedesign.com>

Muotoilullinen ajattelutapa ei kuitenkaan ole itsestäänselvyys konseptisuunnittelussa. Alalle haudutaan usein vaikuttavien kuvitusten takia<sup>18</sup> ja muotoilutaustaisten suunnittelijoiden lisäksi alalla toimii suuri joukko ammattilaisia muilta aloilta, joille käyttäjälähtöisyys ei ole itsestäänselvyys. Viihdeteollisuuden, kuten muunkin muotoilun kilpailullisessa ympäristössä visuaalinen ja tekninen osaaminen on muodostunut usein nuorten suunnittelijoiden tärkeimmäksi anniksi, jolloin muotoilullinen sisältö kärsii.<sup>19</sup> Alalla joudutaankin paikoitellen peräänkulluttamaan tarkoituksellista ja sisältörikasta suunnittelua.<sup>20</sup> Kirjassa 'Drawing for Designers' kerrotaan piirtämisellä olevan kolme tärkeää osaa suunnittelussa: se auttaa tuomaan ajatuksia esille analysoitavaksi ja auttaa selkeyttämään ja tuomaan monimutkaisia haasteita ymmärrettäväksi. Se toimii suostuttelun ja johdattelemisen keinona, jonka avulla ideat voidaan "myydä" asiakkaalle ja samalla vakuuttaa että asetettuun tehtävään vastataan halutulla tavalla. Se on myös keino välittää tietoa yksiselitteisesti ihmisille, jotka ovat vastussa tehtävän tuotteen valmistamisesta ja markkinoinnista.<sup>21</sup>

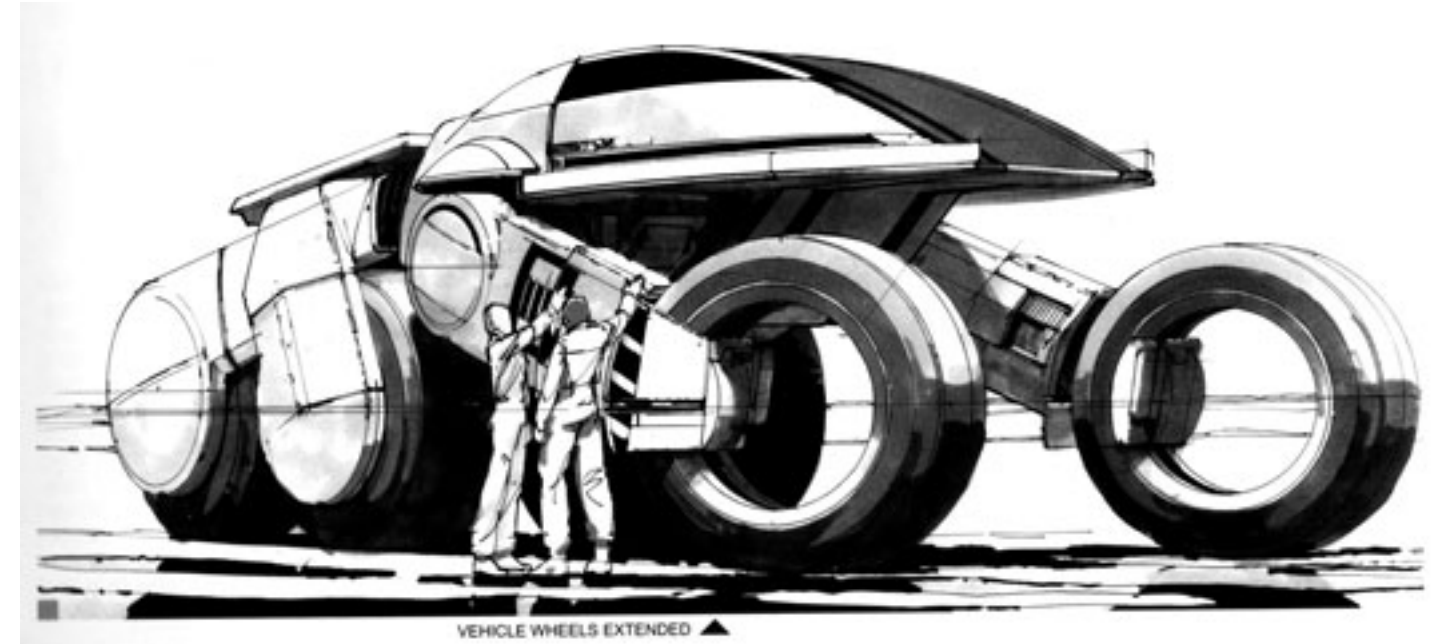
Konseptitaiteen useat erilaiset muodot<sup>22</sup> tarvitsevat erilaista osaamista. Jotkut linkittyvät suoraan teolliseen muotoiluun ja muodonantoon, toiset, kuten tunnelmanluonti vaativat enemmän taiteellista näkemystä. Koen muotoilullisen ajattelutavan, olevan kuitenkin tarpeellista suunnittelun ytimessä.

19 Tim Parsons: *Thinking, Objects : Contemporary Approaches to Product Design*, 2009, 181

20 Mike Hill - *Industrial Design in Entertainment*, 4.12.2015, 8:10-8:15

21 Tim Parsons: *Thinking, Objects : Contemporary Approaches to Product Design*, 2009, 178

22 Ebook, Sam R. Kennedy: *How to become a video game artist*, 2013, Loc 198 - 244



Kuten muotoilussa ylipäättään, koen konseptitaiteilijan tulevan ymmärtää tuotettava projekti kokonaisuutena ja pyrittävä parhaansa mukaan suunnittelemaan näiden ennalta määrättyjen kehysten sisällä. Mielestäni onnistunut konseptisuunnittelu jakautuukin muotoiluajattelulliseen seitsenosaiseen prosessiin: tehtävänanto, taustatutkimus, ideointi, prototypointi, valinta, toteutus ja palaute.<sup>23</sup>

Konseptitaideprosessissa tehtävänanto rajaa haasteen ja asiakkaan toiveet. Mitä parempi käsitys suunnittelijalla on tehtävänannosta, sitä paremmin hän pystyy vastaamaan siihen. Tehtävänanto johtaa luonnollisesti taustatutkimuksen tekemiseen. Tutkimus voi pitää sisällään suuren määrän erilaisia tapoja kerätä tietoa, ja syvää suunnittelijan käsitystä haasteesta, ja sen

23 Gavin Ambrose Ym. *Design Thinking*, 2010, 12

taustoista. Taustatutkimuksen perusteella voidaan ruveta kehittämään ratkaisuja haasteeseen. Suunnittelun on hyvä kulkea karkeammasta yksityiskohtaiseen. Tämä vaihe osallistaa usein asiakkaan mielipiteitä suunnittelun kulusta. Ideointi ja sen esikarsinta johtaa prototypointiin, joka tässä tapauksessa tarkoittaa yksityiskohtaisten kuvien, suunnitelmien ja paikoitellen myös 3D-mallien luomiseen. On yleistä, että näitä pitkälle kehitettyjä "prototyypppejä" voi olla useita, joista valitaan parhaiten tehtävänantoon vastaava. Tämän jälkeen prosessin vastuu usein siirtyy muiden alojen ammattilaisille, kuten lavastajille, 3D-mallintajille ja puvustajille, joiden tarkoitus on toteuttaa suunnitelmat, ja rakentaa lopullinen tuote. Onnis-

tunut prosessi päättyy kokonaisuuden tarkasteluun ja palautteen keräämiseen, minkä avulla voidaan ymmärtää omaa tekemistä ja saada oppia tulevaisuuteen.

Teollisen muotoilun koulutus antaa käyttäjälähtöisen ajattelun ja selkeän prosessin lisäksi yksittäisiä suunnittelutyökalu ja metodeja, joita mielestäni voidaan, ja paikoitellen tulisi paremmin hyödyntää viihdeteollisessa muotoilussa. Muotoiluprosessin aloittaminen sanallisesti visuaalisen lähestymisen sijaan antaa suunnittelijalle mahdollisuudet päästä syvemmälle haasteen ymmärtämisessä.<sup>24</sup> Samoin ideoinnin aloittaminen sanallisesti esimerkiksi brainstormaamalla, johtaa todennäköisemmin uusiin luoviin ratkaisuihin. Muotoilun koulutus luo myös perusteellisen käsityksen vahvan taustatutkimuksen luomisesta. Erilaisen kuvamateriaalin kerääminen ja niiden organisoiminen erilaisiksi tauluiksi (moodboard, product board) on tuttu muotoilun menetelmä, joka on oleellinen apu myös viihdealalla. Konseptitaiteen keskittyessä helposit lähinnä visuaaliseen antiin, jää taustatutkimus kuitenkin helposti varsinkin nuorilla suunnittelijoilla laihaksi ja pintapuoleiseksi.<sup>25</sup>

Etenkin peli- ja elokuva-ala hyödyntävät 3D-mallintamista laaja-alaisesti niin suunnittelussa, kuin lopputuotteena.<sup>26</sup> Varsinkin videopelien luominen vaatii suunnittelijoilta vahvan kolmiulotteisen ymmärryksen, koska pelaajan näkökulma on harvoin sidottu vain ennalta määrättyihin kamerakulmiin. Tilassa liikutaan ja sitä tarkastellaan eri suunnilta. Näin ollen pelien ymäristöjen tulee olla suunniteltu kokonaisvaltaisesti niin, että objekteja ja rakenteita voidaan katsella jokaiselta suunnalta. 3D-ohjelmien hallitseminen suunnittelutyökaluna on nykyään

oleellinen osa teollisen muotoilun ammattia ja ohjelmien hallitsemisen lisäksi muotoilijoiden kyky ajatella kolmiulotteisesti ja kokemus kaksikulotteisen suunnitelman muuttamisesta kolmiulotteiseksi antavat kaivatun, todellisuuteen sidotun näkökulman viihdeteolliseen suunnitteluun.<sup>27</sup>

Kuten opinnäytteessäni aiemmin mainittiin, konseptitaidetta ei voida nimestään huolimatta yksiselitteisesti kategorisoida taiteeksi. Työssä tehdyt kuvat käyvät läpi ankaran seulan, jonka seurauksena suuri osa tuotetusta materiaalista päätyy pöytälaatikkoon. Kuten tuotemuotoilussa<sup>28</sup>, myös viihdealalle on “julkkisten” ansiosta kehittynyt vääristynyt kuva taiteellisuudesta ja tuotettavien kuvien itseisarvosta. Todellisuudessa alalla tärkeintä on tuottaa paljon materiaalia, jonka ei tarvitse aina olla loppuun asti hiotua. On oleellista myös ymmärtää tuotantoprosessia, ja koittaa optimoida sitä tuottavuuden nostamiseksi. Koen muotoilun koulutuksen luovan käsityksen iteroinnin ja prosessin optimoinnin oleellisuudesta.

## 05 Konseptitaide vaatii kykyä iteroida samasta aiheesta useita erilaisia näkemyksiä.



<sup>24</sup> Tim Parsons: *Thinking. Objects : Contemporary Approaches to Product Design*, 2009, 172

<sup>25</sup> Anjin Anhut: *Let's Get Real About Concept Art*, 2.7.2014, <www. <http://howtonotsuckat-gamedesign.com>>

<sup>26</sup> Ebook, Sam R. Kennedy: *How to become a video game artist*, 2013, Loc 840

<sup>27</sup> Mike Hill - *Industrial Design in Entertainment*, 4.12.2015, 2:13-3:36 & 15:25-16:47

<sup>28</sup> Paul Rodgers Ym.: *Product Design*, 2011, 13

## KONSEPTISUUNNITTELUPROSESSI

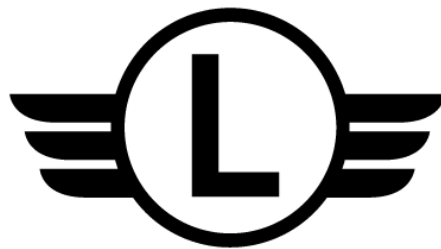


## 2.1 Asiakas

Sankariliiga on helsinkiläinen vuonna 2014 perustettu elokuva- ja näyttämöalan art department -yritys. Art department on viihdeteollisuudessa käytetty englanninkielinen termi, joka suoraan käännettynä tarkoittaa ”taideosastoa”. Tämä osasto on vastuussa viihdetuotteen visuaalisesta kehityksestä, ja pitää sisällään monien eri taiteellisten alojen työntekijöitä, kuten konseptitaiteilijoita, lavastajia, maskeeraajia ja monia muita.

Sankariliiga tuottaa suomalaisen elokuva- ja näyttämöalan tarpeisiin laaja-alaisesti materiaalia suunnittelusta toteutukseen. Se myös ylläpitää alan tarpeisiin vuokrattavia tiloja Helsingin Hermannissa ja pyrkii luomaan aktiivista työyhteisöä alan muuten hajautetusti toimiville tekijöille. Sankariliiga on ollut vastuussa muun muassa Lovemilla-elokuvan erikoisrekvisiitan suunnittelusta ja toteutuksesta.

06



SANKARILIIGA

## 2.2 Tehtävänanto

Opinnäytteen tehtävänannoksi muodostui konseptisuunnittelu elokuvaprojektiin työnimeltään Tuuheet ripset. Suunniteltu konseptitaide auttaa luomaan ja jalostamaan elokuvan todellisuutta ja fantasiaa sekoittavaa maailmaa. Koska elokuva on tuotantovaiheessa opinäytettä toteutettaessa, olen jättänyt tarkemman juonen avaamisen pois asiakkaan pyynnöstä. Opinnäytteessä esitettävät konseptitaidekuvat ja niiden työstöprosessi ovat kuitenkin esille asiakkaan luvalla.

Tavoitteena opinnäytteessä oli luoda konseptisuunnittelua ja konseptitaidetta asiakkaan ennalta rajaamiin elokuvan osioihin. Konseptisuunnittelulla pyrittiin vastamaan kysymyksiin eri kohtauspaikkojen lavastuksesta ja tunnelmasta, sekä suunnittelemaan ja visualisoimaan elokuvassa käytettävää

tarpeistoa. Toiveena oli saada konseptisuunnittelun avulla tavoitettua uusia ideoita ja näkemyksiä ja samalla konkretisoida jo syntyneitä ajatuksia. Näistä on mahdollista lähteä työstämään jatkotoimenpiteitä, kuten lavastusta, kuvauspaikkojen etsimistä ja tarpeiston rakentamista varten. Konseptikuvien tullessa useiden eri osapuolien käyttöön ja työskentelyn avuksi, tulee niiden olla selkeitä ja yksiselitteisiä, ja toimia pelkän kuvituksen sijaan apua tuovana ohjeena.

07



## 2.3 Työn aloitus



Sain asiakkaalta listan suunnittelua kaipaavista koh-teista. Listaan mahtui kattava määrä erilaisia suunniteltavia osia kohtauspaikoista tarpeistoon. Tämä lista oli jaettu kahteen osioon: Tärkeät kohteet ja vähemmän tärkeät kohteet. Minulle annetusta käsikirjoituksesta, ja Kankaanpään omista ohjeistuksista pystyin tutustumaan tarkemmin suunniteltavien kohteiden tarpeisiin ja rajoittaviin tekijöihin.

Tein alustavan rajauksen listan niistä osista, jotka katsoin olevan yhtäaikaan hyödyllisimpiä asiakkaani tarpeisiin, kuin opinnäytettäni varten. Sisällytin tähän alustavaan rajaukseen kaikki asiakkaan tärkeiksi luokitellut kohteen ja kaksi kappaletta vähemmän tärkeitä kohteita. Päädyin tähän rajaukseen luodakseni konseptisuunnittelua asiakkaalle oleellisiin kohteisiin, mutta saaden samalla kattavan kokonaisuuden erilaisia suunnittelutekniikoita opinnäytettä varten.

Tähän alustavaan rajaukseen mahtui useita kohteita, joihin lähdin tutustumaan asiakkaan antamien

ohjeistusten mukaan. Pysin luomaan mahdollisimman paljon luonnoksia, jotta saisimme aikaiseksi työtä tuokkivaa keskustelua itseni ja asiakkaan välillä. Keskusteltuamme ja tarkasteltuamme tekemiäni luonnoksia, päätin rajata näistä kohteista tarkempaan jatkokehitykseen kolme kohdetta, joista koostin kolme esiteltävää kokonaisuutta:

**Ympäristösuunnittelu (eng. environment design)**

**Tunnelmasuunnittelu (eng. mood design)**

**Tarpeistosuunnittelu (eng. prop design)**

Konseptitaiteen eri kategoriat vastaavat tietyistä osa-alueista suunnitteluprosessissa, ja vaikka osa näistä lomittuukin toistensa kanssa päällekkäin, koin oleelliseksi esitellä nämä kolme kohdetta omana kokonaisuutenaan, niiden käyttäessä kuitenkin tyylliseen ominaisia lähestymistapoja suunnitteluun. Käyn nämä kolme prosessia läpi sivuilla xxxxxxxxx

## 2.4 Henkilökohtainen työprosessi

Konseptitaiteilijan työ on usein nopeatempoista. (FENG SHU) Oman kokemukseni perusteella osa nopeaa työskentelytapaa on selkeän prosessin luominen ja hiominen. Käytin kussakin kolmessa suunnittelukohteessa hyvin samankaltaista, itselleni tuttua prosessia.

**Tehtävänannon purku.** Kartoitan tehtävänannosta oleelliset vaatimukset ja kiinnitän huomiota siihen, mikä on oleellista.

**Tiedonkeruu.** Mielestäni tärkeimpiä osia suunnittelua on taustatiedon kerääminen, ja suunniteltavaan aiheeseen pureutuminen. Ennen piirtämistä kerään kattavan määrän taustatietoa suunnittelun tueksi. Valokuvat, videot, kirjat, elokuvat, taideteokset, kohtaamiset antavat oleellista informaatiota onnistuneen konseptin luomiseen. Jotta ideoita voidaan ruveta jäsentelemään uudelleen, pitää ensin olla jotain uudelleenjäseneltävää.

**Luonnostelu.** Taustatutkimuksen perusteella rupean luonnostelemaan ja etsimään ideoita. Käytän piirtämistä suunnitteluvälineenä, en vain kommunikointitapana. (REFE) Pysin aloittamaan luonnostelun mahdollisimman yksinkertaisesti, usein mustavalkokuvien tai viivoin. Digitaalisessa ympäristössä toiminen mahdollistaa värien lisäämisen jälkikäteen.

**Asiakkaan mielipide** Toimittaessa asiakkaan kanssa, pyrin keskustelemaan luonnosteni pohjalta suunnittelun suunnasta. Luonnosvaiheessa on vielä helppo muuttaa suunnitelmia.

**Kuvan tekeminen.** Aloitan lopullisen konseptikuvituksen tekemisen luonnosten pohjalta. Tässä vaiheessa otan usein mukaan muita työkaluja, kuten 3D-ohjelman ja valokuvia. Työskentelyni tapahtuu pääsääntöisesti digitaalisesti, ja hyödynnän usein työssäni monia erilaisia ohjelmistoja tarpeen mukaan.

**Lopuksi.** Konseptikuvituksen ja konseptisuunnittelun ollessa valmis pyrin vielä purkamaan työni ja vertaan sitä tavoiteltuun tehtävänantoon. Tarpeen vaatiessa teen vielä muutoksia ennen työn esittelyä.



# Scandinavian geisha school





## Lähtökohdat

Koulurakennuksen suunnittelu sai alkunsa asiakkaan antamien kehyksien kartoittamisella ja taustatiedon keräämisellä. Asiakas määritteli rakennukselle tyylilliseksi lähtökohdaksi skandinaavisen ja perinteisen japanilaisen muotoilun yhdistelmän. Tavoitteena oli saada rakennukseen selkeitä linjoja ja pelkistettyä arkkitehtuuria. Lisäksi toiveena oli saada suunnitteluun mukaan myös ripaus viikinkimytologiaa. Tästä muotoilullisena esimerkkinä toimivat Eva Rynnäsén puuveistokset.

Asiakkaan toiveena oli saada suunnittelua niin rakennuksen ulko, kuin sisätilasta.

Elokuvan käsikirjoitus toimi tärkeänä osana itse suunnittelun kehysten kartoittamisessa. Sain sen avulla määritettyä useita elokuvan juonen kannalta oleellisia osia otettavaksi huomioon suunnittelussa. Näistä annetuista tiedoista sain koottua itselleni selkeän listan muotoilua johtavista elementeistä:

**Rakennuksen arkkitehtuurin tulee yhdistää skandinaavista ja japanilaista arkkitehtuuria. Oleellista on saavuttaa selkälinjaista ja pelkistettyä muotoilua.**

**Rakennukseen tulee jossain muodossa sisällyttää viikinkimytologiaa.**

**Rakennus sisältää vähintään yhden suuren luokkatilan, johon mahtuu kaikki koulun noin 20 oppilasta.**

**Luokkatilan katossa on oltava jyrkeviä kattoparruja, joita pitkin on mahdollista liikkua.**

**Luokkatilassa on oltava myös kattoikkunat, joista on pääsy kattoparruihin.**

## Tiedonkeruu

Aloitin tiedonkeruun tutustumalla skandinaaviseen ja japanilaiseen arkkitehtuuriin. Tarkoitukseni oli löytää näistä toistuvia tekijöitä, jotka antaisivat lähtökohdan tyylien yhdistämiselle. Koostin kummistakin tyyleistä kirjaston valokuvia, jotka toimivat samalla visuaalisena lähdemateriaalina, sekä oikean tunnelman luomisessa tarvittavana apuna. Sain myös asiakkaalta kansion ennalta kerättyä kuvamateriaalia, joiden avulla pystyin paremmin ymmärtämään haettua tyyliä ja tunnelmaa.

Pystyin kerättyjen kuvien avulla löytämään yhtäläisyyksiä skandinaavisen ja perinteisen japanilaisen arkkitehtuurin välillä. Perinteinen japanilainen arkkitehtuuri, varsinkin interiöörit sisältävät samaa suoralinjaisuutta ja koruttomuutta, kuin skandinaavinen muotoilu. Lisäksi molemmat tyylit sisältävät kontrasteja tummien ja vaaleiden pintojen välillä. Huomasin myös luonnonläheisten materiaalien olevan tärkeä osa molempia

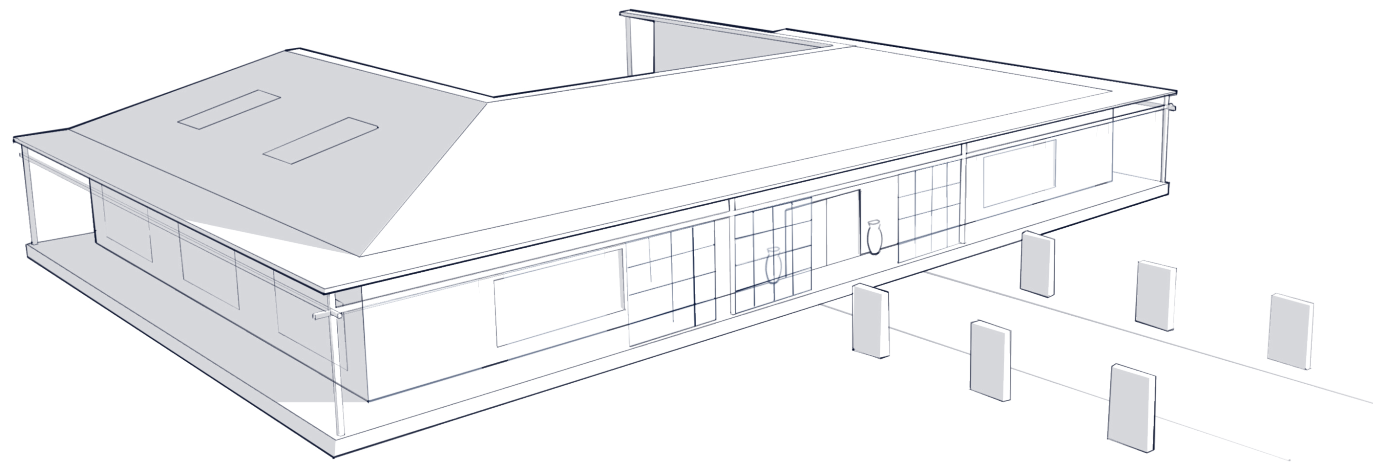
suunnittelutyylejä. Kaikenkaikkiaan molemmista tyylistä löytyi yllättävänkin paljon yhteisiä tekijöitä geometrisyydestä pintoihin ja tunnelmaan.

Keräsin kuvamateriaalia myös perinteisestä viikinkiarkkitehtuurista ja mytologiasta. Totesin tyylin sisältävän huomattavasti enemmän koristeellisempaa ja luonnonläheisempää muotokieltä erilaisten tyylieltyjen hahmojen ja riimujen muodossa. Tämän tyylin erotessa monin paikoin skandinaavisesta suoraviivaisuudesta, koin sen tuovan pienenä harkittuina ripauksina mielenkiintoa lisäävää kontrastia muuten pelkistettyyn muotoiluun.

Käytin piirtämistä hyödyksi eri arkkitehtuurien ymmärtämisessä ja sisäistämisessä. Luonnostelemalla erilaisia rakenteita ja muotoja pystyin aktiivisesti opiskelemaan eri tyyleille ominaisia piirteitä.

Scandinavian geisha school on noin 20 tarkkaan karsitun oppilaan yksityinen koulurakennus, joka yhdistää skandinaavista ja japanilaista arkkitehtuuria selkeälinjaiseksi ja tunnelmalliseksi kokonaisuudeksi. Se pitää sisällään ryhmäopetustiloja, sekä tilaa itsenäiselle työskentelylle. Sisäpihan terassi antaa mahdollisuuden ulko-opetukseen ja kuntoiluun.

Koulurakennus edustaa kovia arvoja: rahaa, valtaa ja mainetta. Rakennus on yhdistelmä perinteisen japanilaisen majatalon estetiikkaa ja skandinaavista arkkitehtuuria. Japanilainen estetiikka on riisuttu koristeellisuudesta ja kaarevista pinnoista ja muokattu istumaan skandinaaviseen miljööseen.



10 Lopullinen koulurakennus

11 Taustamateriaalia konseptin luomiseen



13

12



14



Aloitin koulurakennuksen luonnostelun keskittyen lähinnä viivoihin, muotoihin ja valööreihin. Halusin löytää rakennuksen perusmuotojen lisäksi myös oikeanlaisen tunnelman mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Tästä syystä luonnostelu koostui yhdistelmänä teknisempää viivapiirtämistä ja kuvitusmaisempaa valoihin ja tunnelmaan keskittyvää harmaakuva. Työskentely akromaattisten kuvien kanssa mahdollisti paremman keskittymisen vielä abstraktien muotojen ja tunnelman löytämiseen. Mustavalkoisten valokuvien tavoin, onnistunut kuvitus on luettavissa myös ilman värejä. Työskentely akromaattisesti digitaalisessa ympäristössä vapautti myös ajatuksiani värien löytämisen sijaan oleelliseen suunnitteluun.

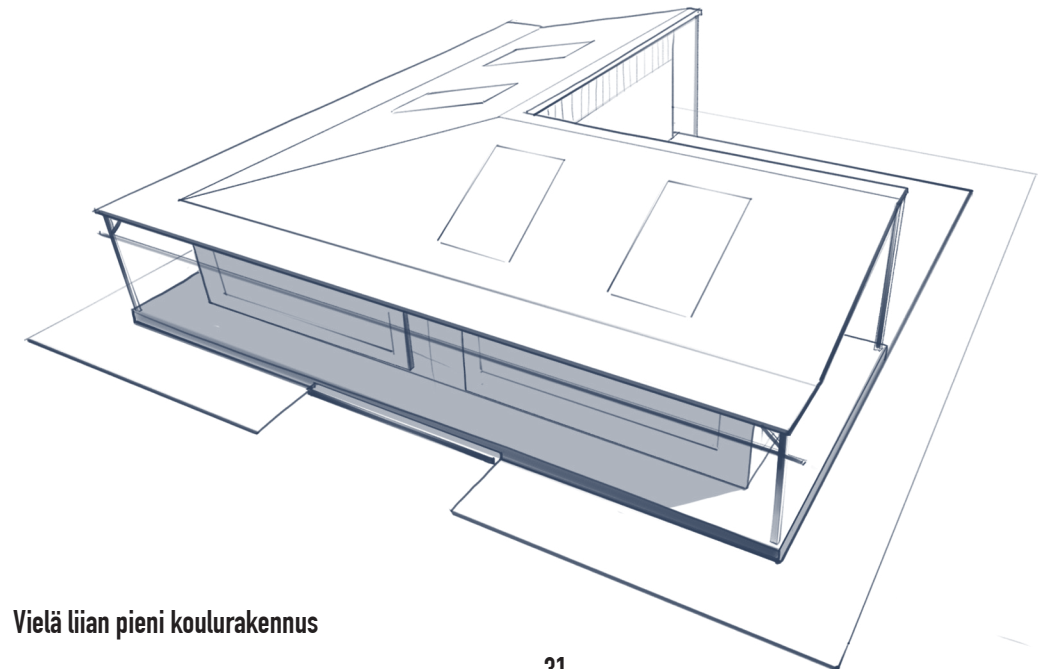
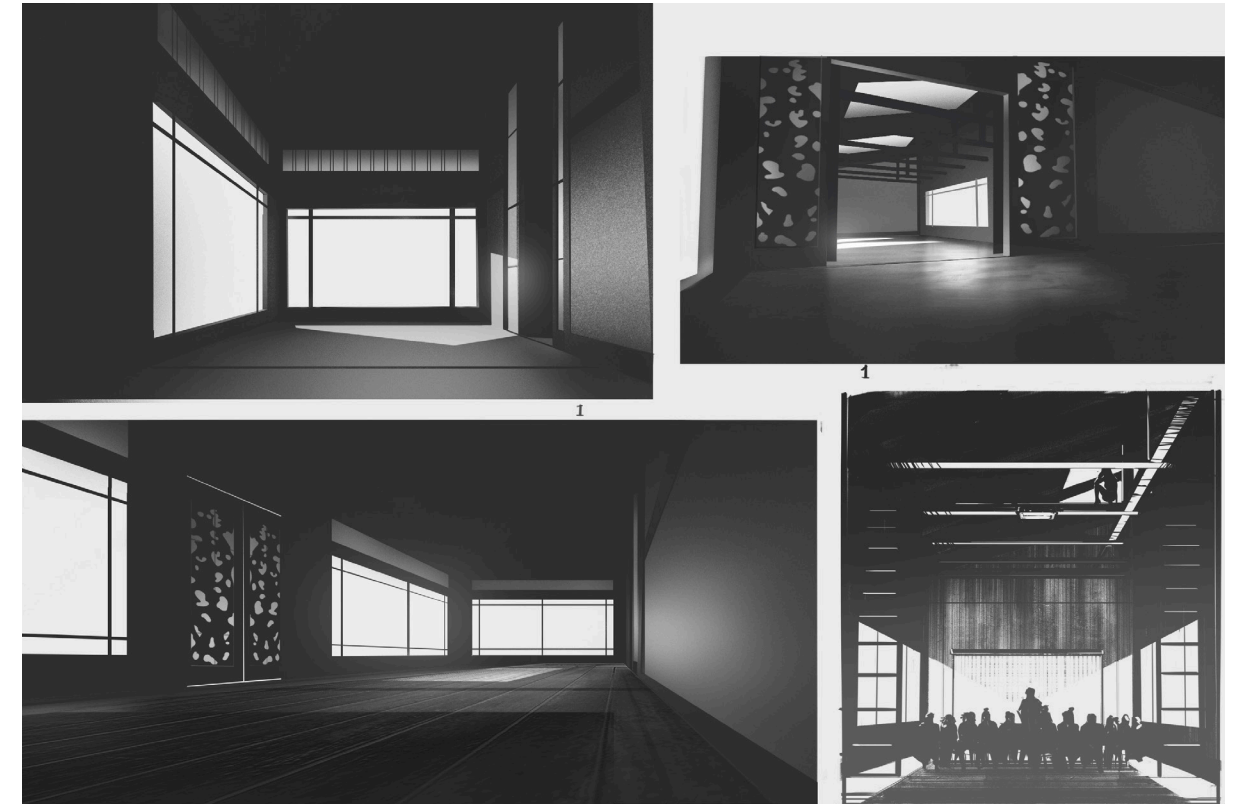
Hyödynsin myös viivapiirustusten yksinkertaisuutta ja yksiselitteisyyttä rakennuksen ulkoisten muotojen esittämiseen. Näin pystyin nopeasti hahmottelemaan vaadittavien yksityiskohtien, kuten kattoikkunoiden ja terassin paikkaa. Yksinkertaisten viivojen avulla pystyin esittelemään myös selkeän kokonaisuuden rakennuksesta.

Otin 3D-mallituksen osaksi prosessia jo varsin aikaisessa vaiheessa ja käytin sen ominaisuuksia hyödyksi luonnostelutyökaluna. Koin karkean 3D-mallintamisen tulevan hyödyksi halutun tilan luomisessa, ja ennen kaikkea erilaisten vaihtoehtojen kokeilemisessä. Luotaessa suunnittelua elokuvaan, koin myös

tarpeelliseksi katsoa tilaa rajoitetusti, kuin kameran linssin läpi etsien mielenkiintoisia kamerakulmia interiööristä.

Luonnosten avulla keskustelimme asiakkaan kanssa suunnittelun suunnasta. Oleellisimpana muutoksena tehtyyn työhön oli koulurakennuksen koko, joka toistaiseksi tuntui liian pieneltä. Samoin rakennuksen sisäpiha tuntui liian avoimelta. Symmetrisen lisäsiiven lisääminen rakennuksen toiselle puolele vastasi kumpaankin haasteeseen.

Keskustelun ja lisäohjeistuksen perusteella pääsin luomaan tarkempaa suunnitelmaa ja konseptikuvitusta rakennuksesta. Palasin 3D-mallin pariin ja työstin sen yksityiskohtaisemmaksi, lisäten alustavat materiaalit ja valaistuksen malliin. Käytin mallin teksturoinnissa hyödyksi aiemmin luotuja luonnoksia ja kerättyä kuvamateriaalia. Valmistin luonnosteni pohjalta karkean 3D-renderöinnin, joka toimi pohjana lopullisen kuvan maalaamiselle.













## Lähtökohdat & Suunnittelu

Kariutuneiden avioliittojen satama on täynnä rantaan huuhtoutuneita veneitä, laivoja, kodinkoneita ja hääkoristeita. Monimuotoiset alukset kertovat tarinaa niitä joskus ohjanneista hahmoista.

Satama edustaa tunnelman luomiseen pyrkivää konseptitaidetta. Keskustelu asiakkaan kanssa rannan suunnittelusta nosti esiin useita tunnelmallisia sanoja, kuten suuruus ja jylheus. Asiakas kaipasi rantaan “kaunista rappiota” ja Robinson Crusoe-henkistä tunnelmaa.

Rannan suunnittelu alkoi myös kuvamateriaalin keräämisellä. Kiinnitin erityisesti huomiota vaikuttaviin väreihin ja tunnelmiin, sekä kauniisiin kuvakulmiin, jotka mielestäni loivat jylhää tunnelmaa. Sain jälleen asiakkaalta kuvamateriaalia auttamaan tunnelmien löytämiseen. Lisäksi asiakas antoi suuntaa antavia 3D-malleja hyödynnettäväksi suunnittelussa. Niiden avulla pystyin hahmottamaan rannan rakennetta ja kokoa, sekä kariutuneiden laivojen määrää.

Loin taustamateriaalin ja tehtävänannon perusteella luonnoksia erilaisista rantamaisemista. Pysin tutkimaan monia erilaisia variaatioita väreissä, valaistuksessa ja kompositiossa löytääkseni

mielenkiintoisia ja puhuttelevia näkymiä. Toisin kuin “Scandinavian Geisha Schoolia” suunniteltaessa, halusin ottaa värit nopeammin mukaan luonnosteluun, niiden toimiessa tärkeässä roolissa tunnelmien luomisessa.

Tutkin suunnittelussa kontrasteja suurten ja pienten objektien välillä. Tavoittelin asiakkaan toivomaa jylhää tunnelmaa tuomalla näitä objekteja lähekkäin samaan kuvaan. Huomasin myös masiivisten valtamerilaivojen ollessa normaalista poikkeavan lähellä rantaa, tuovan lähes automaattisesti kuvaan eriskummallista jylhää tunnelmaa. Pelialalla toimiva konseptisuunnittelija Feng Shu onkin luennossaan puhunut juuri samasta aaiheesta: objektien skaalaa muuttamalla voidaan saada aikaan mielenkiintoisia ja vaikuttavia kuvia.

Luonnosteni pohjalta pystyimme asikkaan kanssa kesustelemaan tarkemmin rannan vaatimuksista, ja löysimme luonnosten pohjalta oikean suunnan. Kuitenkin luonnoksistani puuttui vielä kaivattu romu ja sotku. Jatkotyöstössä pyrin luomaan vielä kokonaiskuvaa rannasta ja lisäämään rantaan huuhtoutuneen rojun määrää.

**Tutkin useita erilaisia tunnelmia, värejä ja valaistuksia ja autan kartoittamaan useita vaihtoehtoja.**

**Rannan tulee olla sotkuinen ja täynnä rantaan huuhtounutta materiaalia.**

**Rannalla makaa useita laivoja ja veneitä, ja niihin on sotkeutunut hääkoristeita.**

19



Taustamateriaalia konseptin luomiseen

20



21





22 Tunnelman ja komposition etsimistä



23 Variontia samasta aiheesta







## Lähtökohdat

Konseptin tavoitteena oli suunnitella kotikutoinen liekinheitin, joka samanaikaisesti näyttää räjäiseltä, mutta taitavasti rakennetulta. Asiakas tarjosi esimerkkimateriaaliksi musiikkivideon, jossa käytettävä liekinheitin kuvastaa tavoiteltua henkeä. Tehtävänannon ollessa hyvin avoin, tutustuin referenssimateriaaliin ja purin sen mielestäni suunnittelun kannalta oleellisiin elementteihin. Eristyisesti musiikkivideon liekinheittimen tumma metalli ja rei'itetty pelti olivat mielestäni tärkeitä elementtejä.

Päätelin heti suunnittelun alussa olevan tärkeää ymmärtää liekinheittimen toimintaperiaatteesta sen verran, että pystyn pohjaamaan suunnitteluratkaisuni siihen. Toimintaperiaatteen ymmärtäminen auttaisi myös tuomaan liekinheittimeen uskottavuutta, sekä auttaisi jatkossa liekinheittimen mahdollisessa käytännön toteuttamisessa. Tutkimukseni perusteella totesin liekinheitinmalleja olevan muutamia erilaisia. Kaikissa kuitenkin lähtökohtana on

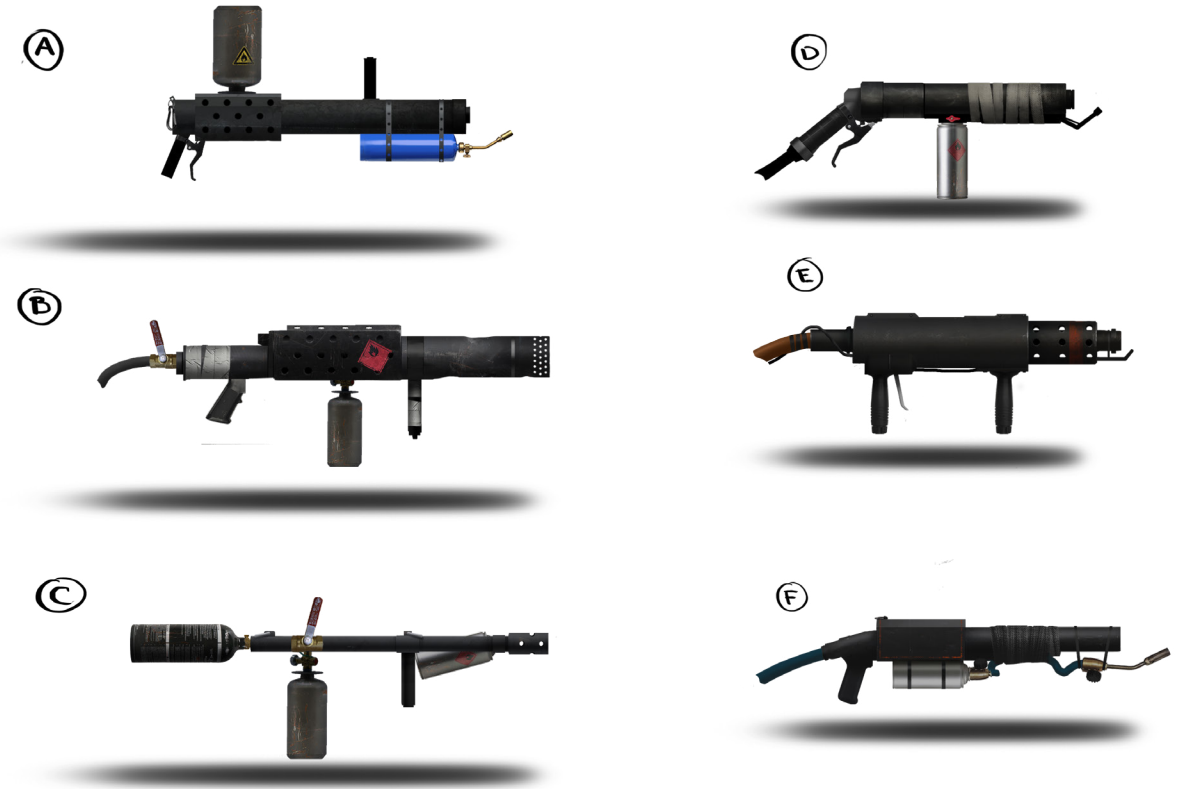
saada nestemäinen polttoaine lentämään paineella ulos heittimestä. Polttoaineen syöksyessä ulos, se sytytetään usein erillisellä sytyttimellä, joka saa aikaan pitkälle syöksyvän tulivanan.

Polttoaineen säilytys ja kantaminen on oleellinen osa liekinheittimen toimintaa. Perintenen liekinheitin pitää mukanaan selkärepun lailla kannettavaa polttoainesäiliötä, jossa on mukana myös paineistettua ilmaa. Tutkimukseni perusteella totesin olevan myös mahdollista käyttää saman paineen saavuttamisessa pumppua. Polttoaineena liekinheittimissä käytetään nestemäistä polttoainetta kaasun sijaan, jotta se saadaan lentämään paineen avulla mahdollisimman kauas ampujasta. Polttoaineen sytyttämiseen käytettävä sytytin sen sijaan toimii usein palavalla kaasulla, kuten butaanilla tai propeenilla.

## 25 Ritalin- Dancing pigeons musiikkivideon liekinheitin



26



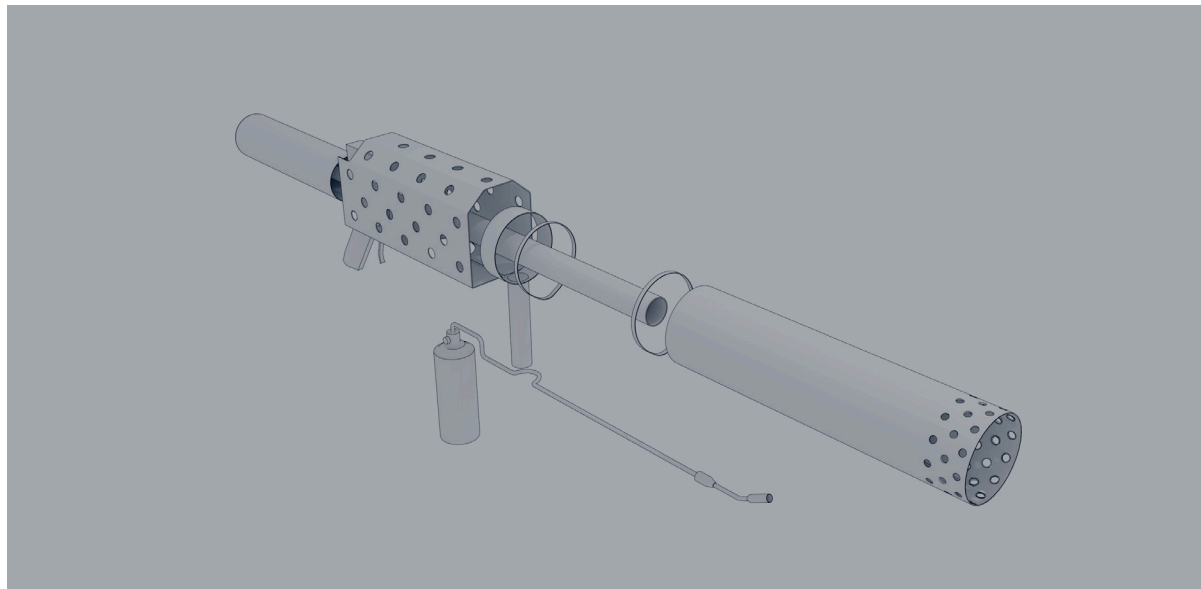
Luonnosvaiheen useita erilaisia variaatioita



## Suunnittelu

Konseptin suunnitteluprosessi oli siinä mielessä mielenkiintoinen, että jouduin toimimaan prosessissani perinteiseen tuotemuotoiluun nähden ikään kuin takaperin. Lähdemateriaali rajasi liekinheittimen visuaalisen ja tunnelmallisen viitekehysten melko pitkälle ja jouduin harkitsemaan eri komponenttien järkevää sijoittelua tätä kehystä silmällä pitäen. Pyrin suunnittelussa asettumaan käyttäjän asemaan, mutta sen sijaan, että olisin tähdännyt suunnittelemaan parhaan mahdollisen ja käyttäjälähtöisesti erinomaisen liekinheittimen, jouduin ajattelemaan mikä heittimen rakentajan näkökulmasta olisi mahdollista ja loogista. Päästäkseni paremmin sisälle käyttäjän asemaan, loin itselleni kuvitteellisen skenaarion asiakkaan ohjeistuksen, käsikirjoituksen ja muun lähdemateriaalin perusteella, jossa teini-ikäinen tyttö on rakentanut autotallissa itselleen järeän liekinheittimen. Taitava rakentaja on hyödyntänyt autotallista tai lähiympäristöstä löytynyttä

27 Lopullisen liekinheittimen räjäytyskuva



tarpeistoa ja romumetallia, ja saanut kasattua itselleen vaikuttavan asean. Hänelle on karttunut tietoa erilaisista kaasuisista ja tulityöskentelystä muun muassa mopon hitsaamisen kautta. Erilaiset paineilmapullot ovat hänelle tuttuja värikuula-aseharrastuksesta.

Koska liekinheittimen pääasiallinen tarkoitus on olla visuaalisesti kertova, aloitin konkreettisen suunnitteluprosessin pelkkien siluettien työstämisellä. Tällä viihdeteollisuudessa erittäin paljon käytetyllä metodilla varmistetaan suunniteltavan tuotteen visuaalinen luettavuus. Välitettäessä tarinaa katsojalle, on tärkeää, että katsoja pystyy nopeasti ja vaivattomasti ymmärtämään näkemäänsä. Parhaimmillaan pelkällä siluetilla voidaan välittää tunteita katsojalle. Piikikäs ja pyöreä objekti herättävät katsojassaa varsin erilaisia tunteita.

Siluettien työstämisellä voidaan myös nopesti etsiä miellyttävää sommitelmaa tuotteelle. Metodi on parhaimmillaan digitaalisessa työympäristössä, jossa värin lisääminen ja poistaminen sujuu ongelmitta ja nopeasti. Oman kokemuksen mukaan, tämä metodi vaatii hetkellistä irrottautumista konkretiasta, ja muuttaa suunniteltavan kohteen abstraktiin muotoon, jolloin sitä voidaan rajoituksetta työstää miellyttävään muotoon.

Liekinheitintä muotoiltaessa kiinnitin huomiota lähdemateriaalina olevan musiikkivideon liekinheittimen muotokileen, ja koitin sisällyttää sen omaan suunnitteluuni. Lisäksi halusin siluetin mallilla viestittää liekinheittimen kotikutoisuutta yksinkertaisilla, neliskanttisilla ja paikoitellen hieman kömpelöilläkin muodoilla. Tarkoitus oli välittää kuvaa siitä, että liekinheitin on saanut muotonsa orgaanisesti tarpeen tullen, eikä alusta asti vahvan muotoilullisen näkemyksen kautta.

28 Lopullinen liekinheitin polttoainepulloineen



Halusin tuoda asiakkaalle esille myös vaihtoehtoisia vaihtoehtoja. Työstin useita erilaisia siluetteja aloittaen varmemmin lähdemateriaalin ehtojen mukaisesti ja pikkuhiljaa puskemalla muotokieltä uusille alueille, säilyttäen kuitenkin tehtävänannon mukaiset kriteerit. Siluettien päälle pystyin työstämään erillisiä osia ja yksityiskohtia. Toin mukaan myös inhimillistäviä yksityiskohtia, erilaisia merkkejä, teippejä, maalia ja kulumaa tuomaan syvyyttä. Uskon tuotteessa näkyvän historian tuovan illuusion sen todellisuudesta. Erilaisilla merkinnöillä ja raskaalla kulumisella sain myös tuotua varmemmin esiin liekinheittimen kotikutoisuutta.

# Lopuksi

Opinnäyttteeni toimi merkittävänä oppimisprosessina itselleni ja auttoi hahmottamaan paikkaani konseptitaiteilijana viihdeteollisuudessa. Yhteistyö Sankariliigan kanssa oli mutkatonta, ja olen kiitollinen, että sain toteuttaa opinnäyttteeni yhdessä heidän kanssaan. Lisäksi työskentely opinnäytteen parissa auttoi kehittämään teknistä osaamistani konseptitaiteilijana, sekä avartamaan mieltäni syvemmälle konseptisuunnittelun ytimeen: ideoiden luomiseen. Se auttoi myös yhtenäistämään teollisen muotoilun koulutustani intohimooni konseptitaiteen parissa.

Sankariliigalle luodut konseptit herättivät asiakkaassa toivottuja reaktioita, ja antoivat tarkoituksenmukaista stimulointia elokuvan suunnitteluun. Konseptien antama konkretia auttaa tulevia työvaiheita omassa työssään joko ideoiden jatkojalostuksessa tai toteutuksessa. Työ elokuvan parissa ei kuitenkaan ole ohi. Opinnäyte kattoi vain pienen osan elokuvan suuresta kokonaisuudesta.

Työskentelystä Sankariliigan kanssa opin myös paljon taidoistani ja itsestäni työntekijänä. Työ auttoi venyttämään omia rajojani taiteilijana, mutta antoi samalla onnistumisen tunnetta. Opinnäyte vahvisti haluani alalle.

# Lähdeluettelo:

Kaikki internet-osoitteet on tarkistettu 15.4.2016

## Tutkimusaineisto

CAD-Software Blog, 23.8.2011 < <http://www.ptc.com/cad-software-blog/what-is-concept-design>>

Sivistyssanakirja: Viihdeteollisuus, < <http://www.suomisanakirja.fi/konsepti>>

Creative Bloq, 6.11.2012 < <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>>

International Business Times, 15.12.2015, <<http://www.ibtimes.co.uk/star-wars-force-awakens-numbers-budget-box-office-ticket-sales-church-jediism-members-1533496>>

How not to suck at game design, 2.7.2014, <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>

Youtube, *Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design*, 2012, <[https://www.youtube.com/watch?v=3TVji\\_fiKsw](https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw)>

Youtube, *Meet the Artist: Scott Robertson*, 2015, <<https://www.youtube.com/watch?v=nr4YAKyWfuA>>

Vimeo, *Mike Hill - Industrial Design in Entertainment, 2015*, < <https://vimeo.com/147858503>>

## Kirjallisuus

*Product design*, Rodgers Paul, Milton Alex, Laurence King Publishing, 2011

*Design Th!nking*, Ambrose Gavin, Harris Paul, Lausanne, AVA Publishing, 2010

*Thinking, Objects : Contemporary Approaches to Product Design*, parsons Tim, Switzerland, AVA Publishing, 2009

*Concept Generation for Design Creativity : A Systematized Theory and Methodology*, Taura Toshiharu, Nagai Yukari, London, Springer. 2013

*How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job*, Sam R. Kennedy, United States, Watson-Guption Publications, 2013

## Kuvalähteet

01 John Sweeney - Carousel < <https://www.artstation.com/artwork/40kk>>

02 PUSH, The last of us, Screenshots 4/6 < [http://www.pushsquare.com/games/ps3/last\\_of\\_us\\_left\\_behind/screenshots](http://www.pushsquare.com/games/ps3/last_of_us_left_behind/screenshots)>

03 Mukailtu ja suomennettu,Topi Pajunen, Design Cinema – EP 53 - Illustration & Industrial Design, 7:11, < [https://www.youtube.com/watch?v=3TVji\\_fiKsw](https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw)>

04 Syd Mead, <<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>>

05 Mass Effect, Character exploration for Jack from the Mass Effect series, < <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>

06Sankariliigan logo, < <http://sankariliiga.fi/>>

07 Sankariliiga ja It's Alive Films, <http://sankariliiga.fi/lovemilla-special-nain-tehtiin-lovemilla-elokuvan-erikoisrekvisiit-ta/>

08 Topi Pajunen, 2016

09 Topi Pajunen, 2016

10 Topi Pajunen, 2016

11 Pinterest, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571564831564/>

12 Pinterest, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571564831517/>

13 Pinterest, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571564746207/>

14 Pinterest, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571565013035/>

15 Topi Pajunen, 2016

16 Topi Pajunen, 2016

17 Topi Pajunen, 2016

18 Topi Pajunen, 2016

19 *Pinterest*, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571565083557/>

20 *Pinterest*, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571564709019/>

21 *Pinterest*, <https://fi.pinterest.com/pin/418975571564709113/>

22 Topi Pajunen, 2016

23 Topi Pajunen, 2016

24 Topi Pajunen, 2016

25 *Youtube*, *Dancing Pigeons - Ritalin*, 1:43, < <https://www.youtube.com/watch?v=eGbucSjSLDw>>

26 Topi Pajunen, 2016

27 Topi Pajunen, 2016

28 Topi Pajunen, 2016

